

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

PUSAT REKREASI DAN PENGENALAN PROFESI ANAK DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**DISKA NURZURAICHA
NPM: 04 01 12114**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

PUSAT REKREASI DAN PENGENALAN PROFESI ANAK DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**DISKA NURZURAICHA
NPM: 04.01.12114**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Oktober 2009 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Penguji II

Ir. F. Christian J Sinar Tanudjaja, MSA

Ir. H. Ismartono PR, MIHSc.

Yogyakarta, 15 Desember 2009

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. YD. Krismiyanto, M.T.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diska Nurzuraicha

NPM : 04.01.12114

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

PUSAT REKREASI DAN PENGENALAN PROFESI ANAK DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 15 Desember 2009

Yang Menyatakan,

Diska Nurzuraicha



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	LATAR BELAKANG PROYEK	1
1.2	LATAR BELAKANG PERMASALAHAN PROYEK	3
1.3	RUMUSAN PERMASALAHAN	6
1.4	TUJUAN DAN SASARAN	6
1.5	LINGKUP STUDI	7
1.6	METODE STUDI	8
1.7	SISTEMATIKA PEMBAHASAN	8

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1	TINJAUAN REKREATIF IMAJINATIF	11
2.1.1	Pengertian Rekreatif Imajinatif	11
2.1.2	Tinjauan Elemen Rekreatif Imajinatif	11
2.1.2.1	Warna	12
2.1.2.2	Bentuk	15
2.1.2.3	Tekstur	20
2.2	TINJAUAN INTERIOR	
2.2.1	Pengertian Interior	23
2.2.2	Batasan Interior	23
2.2.3	Tinjauan Warna Pada Elemen Interior	25
2.2.4	Tinjauan Bentuk Pada Elemen Interior	26
2.2.5	Tinjauan Tekstur Pada Elemen Interior	27
2.2.6	Pengolahan Warna, Bentuk, dan Tekstur Pada Interior	28
2.3	TINJAUAN PSIKOLOGIS ANAK	
2.3.1	Pengertian Psikologis Anak	31
2.3.2	Perkembangan Jasmani dan Psikologis Anak	31
2.3.3	Perkembangan Sosial dan Kepribadian	33
2.3.4	Perilaku Anak	33
2.3.5	Kebutuhan Kreativitas Anak	34
2.3.6	Konsep Kreativitas	34



2.3.6.1	Kreativitas dan Aktualisasi Diri	
2.3.7	Tinjauan Elemen Psikologi Anak	37
2.3.7.1	Warna	37
2.3.7.2	Bentuk	38

BAB 3 PUSAT REKREASI DAN PENGENALAN PROFESI YOGYAKARTA

3.1	DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA	42
3.1.1	Kondisi Geografis Kota Yogyakarta	42
3.1.2	Kondisi Klimatologis	44
3.1.3	Kondisi Kependudukan	45
3.1.4	Kondisi Pendidikan	45
3.1.5	Potensi Daerah	47
3.2	PUSAT REKREASI DAN PENGENALAN PROFESI ANAK	
3.2.1	Tinjauan Esensi	47
3.2.1.1	Tujuan	47
3.2.1.2	Sasaran	48
3.2.1.3	Lingkup Kegiatan	48
3.2.1.4	Program Kegiatan	49
3.2.1.4.1	Program kegiatan Utama	49
3.2.1.4.2	Program Fasilitas Pendukung	51
3.2.1.5	Waktu Kegiatan	52
3.2.1.6	Pengertian Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak	53
3.2.1.7	Batasan Tema	53
3.2.1.8	Fungsi Pusat Rekreasi	54
3.2.1.9	Klasifikasi Pusat Rekreasi	55
3.2.2	Tinjauan Obyek	55
3.2.2.1	Taman Pintar	55
3.2.2.2	Kidzania	56

BAB 4 ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1	ANALISIS FUNGSIONAL	58
4.1.1	Jenis Kegiatan	58
4.1.2	Pelaku Kegiatan	58
4.1.3	Pola Kegiatan	60
4.1.4	Kebutuhan Ruang	63



4.1.5	Hubungan Ruang	64
4.1.6	Besaran Ruang	66
4.2	ANALISIS PEMILIHAN LOKASI DAN SITE	
4.2.1	Alasan Pemilihan Lokasi dan Site	75
4.2.2	Potensi Site Sebagai Lokasi Pusat Rekreasi dan Edukasi	75
4.3	ANALISIS SITE	76
4.4	ZONIFIKASI RUANG	80
4.5	ANALISIS PERMASALAHAN	82
4.5.1	Analisis Perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi bagi Anak yang Kreatif Imajinatif Melalui Garis	83
4.5.2	Analisis Perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi bagi Anak yang Kreatif Imajinatif Melalui Bentuk	84
4.5.3	Analisis Perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi bagi Anak yang Kreatif Imajinatif Melalui Warna	85
4.5.4	Analisis Perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi bagi Anak yang Kreatif Imajinatif Melalui Tekstur	87
4.5.5	Penggabungan Karakter Kreatif	88
4.6	ANALISIS TATA RUANG DALAM	93
4.6.1	Kebutuhan Ruang	93
4.6.2	Tata Ruang Dalam yang kreatif	95
4.7	ANALISIS TATA RUANG LUAR	99
4.8	ANALISIS TAMPILAN BANGUNAN	105
4.8.1	Profesi seni	
4.8.2	Profesi Rekayasa	106
4.8.3	Profesi Otomotif	107
4.8.4	Profesi Pelayanan	108
4.8.5	Lansekap	110
4.9	ANALISIS STRUKTUR	115
4.10	ANALISIS UTILITAS	115



4.10.1 Analisis Sistem Pengkondisian Udara	115
4.10.2 Analisis Sistem Pencahayaan	116
4.10.3 Analisis Sistem Jaringan Air	119
4.10.4 Sistem Jaringan Listrik	120
4.10.5 Sistem Pemadam Kebakaran	120
4.10.6 Sistem Drainase	120
4.10.7 Sistem Pembuangan Sampah	121
4.10.8 Area Parkir	121

BAB5 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1 KONSEP DASAR BANGUNAN	123
5.2 PROGRAM RUANG	123
5.3 ORGANISASI RUANG	124
5.4 ZONING	124
5.5 KONSEP BENTUK DAN PENAMPILAN BANGUNAN	125
5.6 KONSEP TATA RUANG LUAR	128
5.7 KONSEP STRUKTUR BANGUNAN	129
5.8 KONSEP UTILITAS BANGUNAN	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tabel deret warna
Gambar 2.2	Penggunaan warna sebagai unsur ketertarikan
Gambar 2.3	Garis-Garis Menggambarkan Suasana
Gambar 2.4	tekstur dinding dilihat dari jarak dekat dan jarak jauh
Gambar 2.5	Perbedaan tekstur sebagai penunjuk sirkulasi dan membedakan ruang gerak
Gambar 2.6	Tekstur yang terjadi dari material alami dan tanaman hias
Gambar 2.7	contoh lantai pada interior
Gambar 2.8	Dinding Rekreatif yang Berwarna
Gambar 2.9	Furniture di dalam inetrior yang bersifat ceria
Gambar 2.10	Plafond yang berkesan ceria
Gambar 2.11	lantai berwarna-warni yang terkesan ceria
Gambar 2.12	Dinding yangmemberi kesan ceria dan imajinatif
Gambar 2.13	Furniture yang terkesan ceria
Gambar 2.14	Gambar kotak
Gambar 2.15	Gambar lingkaran
Gambar 2.16	Gambar segitiga
Gambar 2.17	Gambar bujur sangkar
Gambar 2.18	Gambar garis lekuk
Gambar 3.1	Peta Daerah Istimewa Yogyakarta
Gambar 3.2	Taman bermain taman pintar
Gambar 3.3	Nuansa Taman Bermain di Kidzania
Gambar 4.1	Zoning ruang
Gambar 4.2	Pola Komposisi Bentuk
Gambar 4.3	Contoh Tekstur pada dinding dan lantai
Gambar 4.4	Tekstur halus pada tata ruang dalam
Gambar 4.5	Pembatas ruang dengan material kaca
Gambar 4.6	Pembatas ruang dengan dinding masif
Gambar 4.7	Contoh bukaan pada dinding
Gambar 4.8	Skala Ruangan
Gambar 4.9	Perbedaan tekstur pada pola lantai untuk membedakan ruang gerak



Gambar 4.10	Penaikan dan penurunan bidang lantai
Gambar 4.11	Fungsi dinding pembatas
Gambar 4.12	perwujudan karakter rekreatif pada dinding
Gambar 4.13	Vegetasi sebagai pembatas fisik
Gambar 4.14	pencapaian langsung
Gambar 4.15	pencapaian tersamar
Gambar 4. 16	pencapaian berputar
Gambar 4.17	Pintumasuk yang berliku
Gambar 4.18	Pintu masuk yang menonjol
Gambar 4.19	Suasana Teater
Gambar 4.20	Bangunan budaya yang rekreatif
Gambar 4.21	gambar supermarket
Gambar 4.22	Bangunan retail yang rekreatif
Gambar 4.23	bangunan pom bensin
Gambar 4.24	Bangunan pom bensin yang rekreatif
Gambar 4.25	Bangunan Kantor dan Rumah
Gambar 4.26	suasana penjara kidzania
Gambar 4.27	bangunan rumah sakit
Gambar 4.28	bangunan rumah sakit
Gambar 4.29	Desain Taman WTC
Gambar 4.30	tekstur kasar dan halus
Gambar 4.31	Warna
Gambar 4.32	warna merah pada struktur kabel
Gambar 4.33	Ruang bermain anak
Gambar 5.1	Ruang interior yang berwarna
Gambar 5.2	Organisasi ruang
Gambar 5.3	Pembagian zona
Gambar 5.4	Entrance yang berliku
Gambar 5.5	Tata hijau pada zona terbuka
Gambar 5.6	Konsep Pengkondisian Udara dan Penerangan Bangunan
Gambar 5.7	Konsep Jaringan Penyediaan Air Bersih dan proses <i>recycling</i> air kolam renang
Gambar 5.8	Konsep sistem jaringan dan penyediaan tenaga listrik
Gambar 5.9	Konsep mekanisme perlindungan terhadap kebakaran
Gambar 5.10	Konsep Sistem Pembuangan Air Hujan dan Air Kotor

INTISARI

Perlunya wadah rekreasi berbasis edukasi bagi anak di Yogyakarta melahirkan pengadaan proyek Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi. Sarana rekreasi dan pengenalan profesi bagi anak-anak merupakan wahana bermain bagi anak-anak yang berusia 6-13 tahun, dimana anak-anak dapat menjadi polisi, dokter, petugas pemadam kebakaran, maupun montir sesuai yang anak-anak cita-citakan. Dalam pusat rekreasi ini anak-anak bermain sesuai pekerjaan yang dipilih, kemudian anak-anak memakai seragam sesuai profesi yang dipilih kemudian anak-anak akan mengerjakan pekerjaan yang dipilih selama 3 jam yang dibantu oleh staff pengajar yang membantu anak-anak dalam menekuni usaha yang dipilih. Pusat rekreasi dan Edukasi memiliki 8 kelas yaitu, kelas arsitek, polisi, dokter, pemadam kebakaran, salon, supermarket, teater, seni lukis dan bengkel. Setiap kelas memiliki kapasitas 15 orang anak. Selain permainan di dalam kelas, jika memungkinkan, anak-anak dapat mempraktekannya di luar ruangan, disediakan panggung kecil bagi anak teater yang pentas diluar ruangan. Anak-anak diharapkan mempelajari berbagai profesi sesuai dengan prosedur kerja pada umumnya diselingi permainan dan tata ruang dalam yang menyesuaikan dengan pendekatan psikologi anak. Konsep yang digunakan pada Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi ini adalah bentuk eksterior dan interior yang menggunakan warna, bentuk, tekstur dan skala ruangan yang disesuaikan dengan arti berdasarkan kesan kreatif dan psikologi anak. Selain permainan profesi, terdapat fasilitas pendukung yaitu café, yang dapat difungsikan sebagai tempat orang tua menunggu anak-anak bermain.

KATA HANTAR

Puji syukur kehadiran **Allah SWT** atas berkat dan penyertaanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan semua proses Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan dan doa hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

- Bapak Sinar (Dosen Pembimbing I) dan Bapak Ismartono (Dosen Pembimbing II) sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak membantu memberikan bimbingan, masukan, pengertian serta canda-tawa selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- Bapak Ir. F.X. Eddy Arinto, M. Arch., selaku Ketua Program studi Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya.
- Kedua orang tua yang telah berdoa dan memberikan dukungan kepada Diska, baik secara material maupun non material.
- Kakak-kakakku yang tersayang, Mbak Rubi, Mbak Wike, Mbak Trinil, Mbak Anti dan Mbak vita, juga Rafi.
- Buat Becy, terimakasih buat semuanya,ayo nyusul. Cepet sukses desain dan Serigala Malamnya.
- Teman-teman Tectona Rika, Pigsy , Leony, Putri, Tania, Sasa, terimakasih buat menemani dikala butuh hiburan.
- *Special thanx* to Ady terimakasih buat support yang gak penting, Ia, usrok, Mas Wiby, Vena terimakasih buat jadi informan selama di studio, hasto terimakasih buat bikin maket, Mas Sesa gossip kita di studio keren ya, Mas Boy terimakasih buat bantuin aku gambar, Mbak Vina, wo de miko yang ngajarin gambar.
- Teman-teman studio 2009 terimakasih buat 7 minggu untuk selamanya
- Anak-anak KKN tematik terimakasih buat dukungan yang diberikan

- Teman-teman bermain Oni, Rani, Meta, YKHC, dan teman-teman lama yang tidak dapat disebutkan satu persatu
- Dan semua pihak yang ikut membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- Last, but not least, Jimmy,, kapan-kapan kumpul lagi ya.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasan lebih dari segala sesuatu yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi serupa.

Yogyakarta, 15 Oktober 2009

Diska Nurzuraicha

